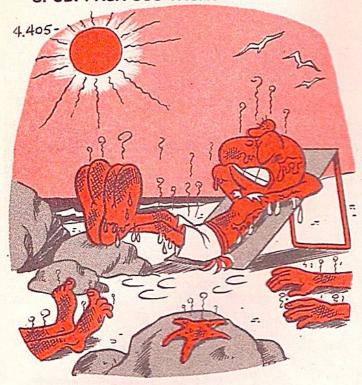


# SI UD. PASA SUS VACACIONES...



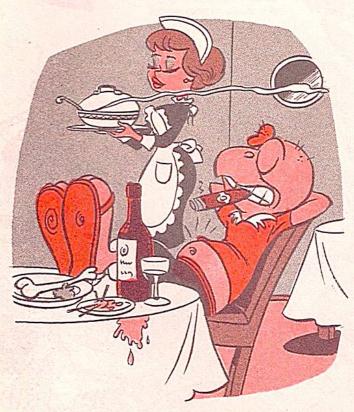
## EN LA PLAYA:

"Adquirirá un hermoso tono de churrasco palta que le impedirá dormir en las noches, a menos que se eche un tambor de manteca encima... además, cada vez que lo salude un amigo, gritará más que mariachi quebrado..."



### EN EL CAMPO:

"Podrá conocer toda la fauna de mosquitos, arañas, alacranes, abejas, etc., convirtiéndose en un experto en venenos de todo tipo y andará más hinchado que chicharrón de ballena..."



### EN LA CIUDAD:

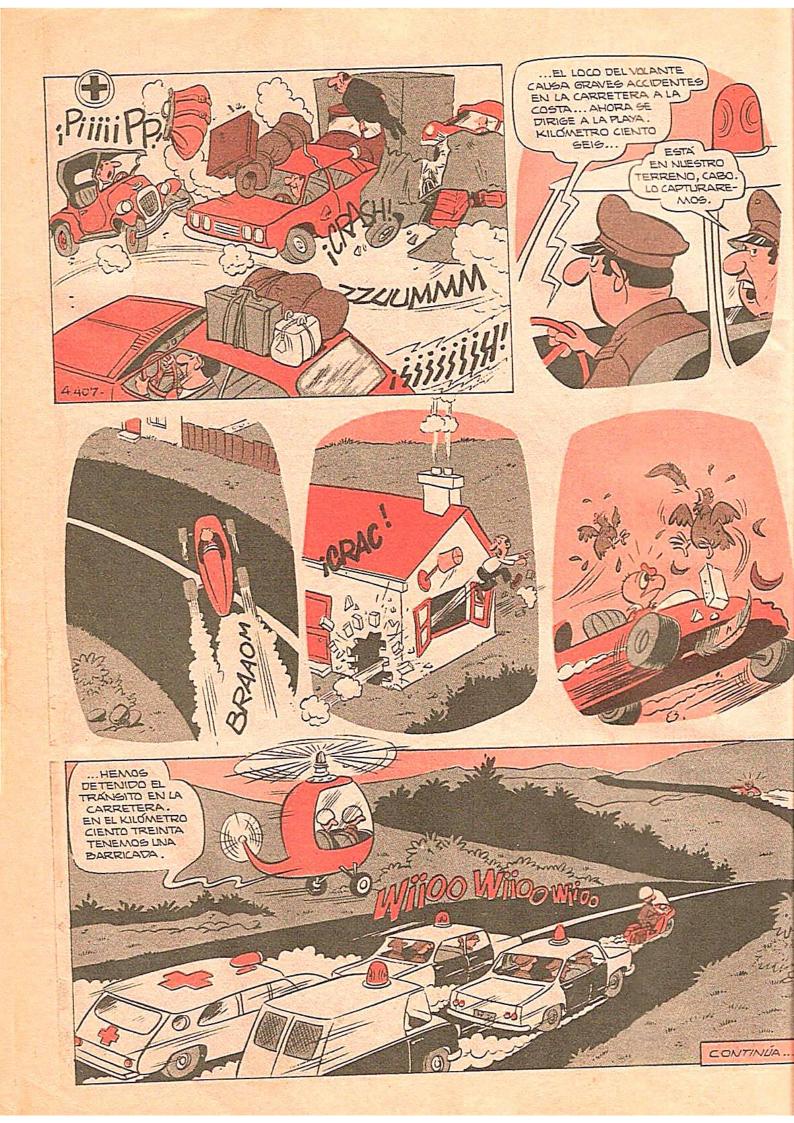
Como viudo de verano, es imposible tomar una siesta con la barriga inflada a punto de reventar... Y si se logra pegar los ojos, horribles pesadillas, similares al Delirium Tremens, nos persiguen a consecuencia de los excesos del tinto y del otro.



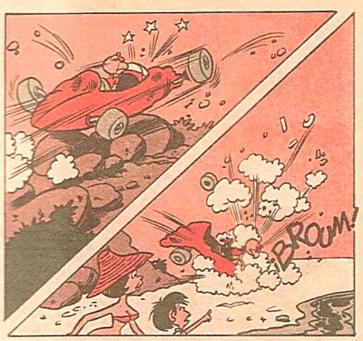
# EN LA OFICINA:

¡Aaah, qué ricooo! Ya pasarán las terribles vacaciones y podrá regresar a su trabajo a reponerse y disfrutar a sus anchas de sus acostumbradas y verdaderas siestas ¡Aaaah! ¡Por fin!









LUEGO...

¡ALTO!
¡NO GE MUEVA!
¡ESTA DETENIDO!
MUÉSTREME SU
LICENCIA DE
CONDUCIR...



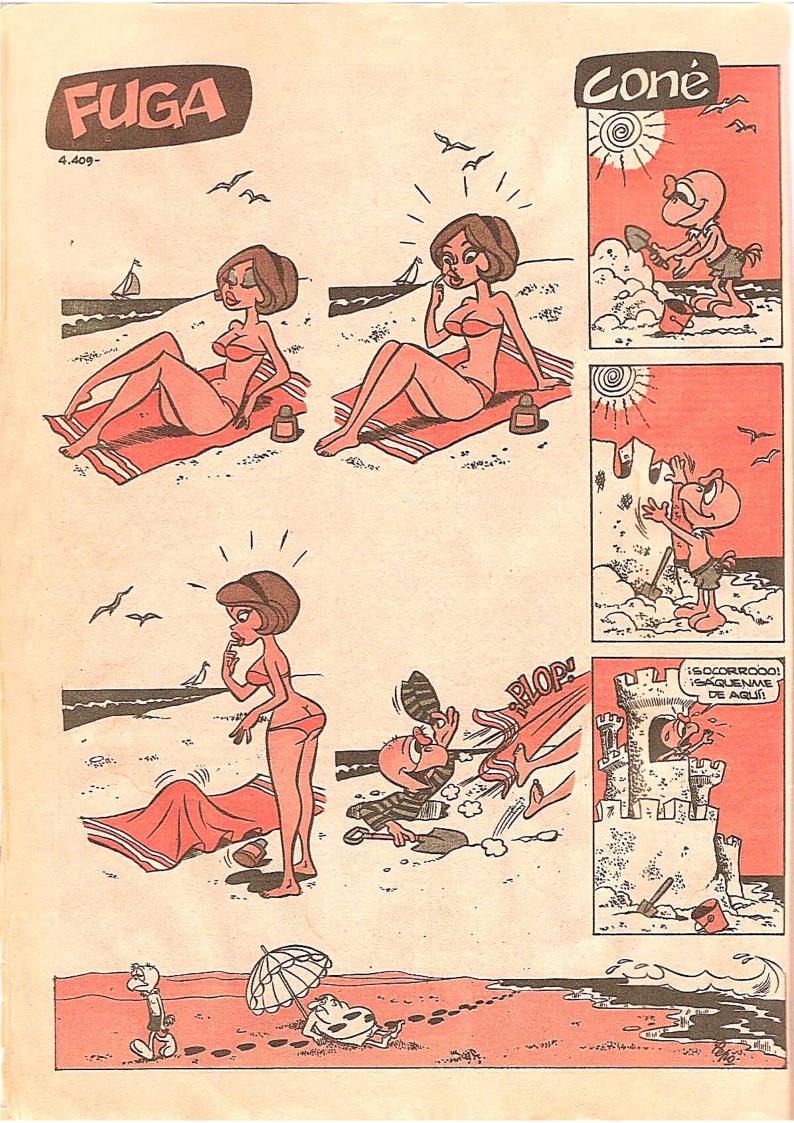




INCREÍBLE! INO TIENE VOLANTE, NI FRENOS, NI BASTON DE CAMBIOS, NI NADA! ¿CÓMO PUDO MANEJAR ESTE AUTO?















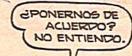
Y ESCUCHA BIEN, PEPE, QUE AQUÍ VIENE LO EXTRAÑO. CUANDO REGRESÉ CON EL BOTE PARA SACAR LA RADIO, ESTA TODAVÍA ESTABA SONANDO...





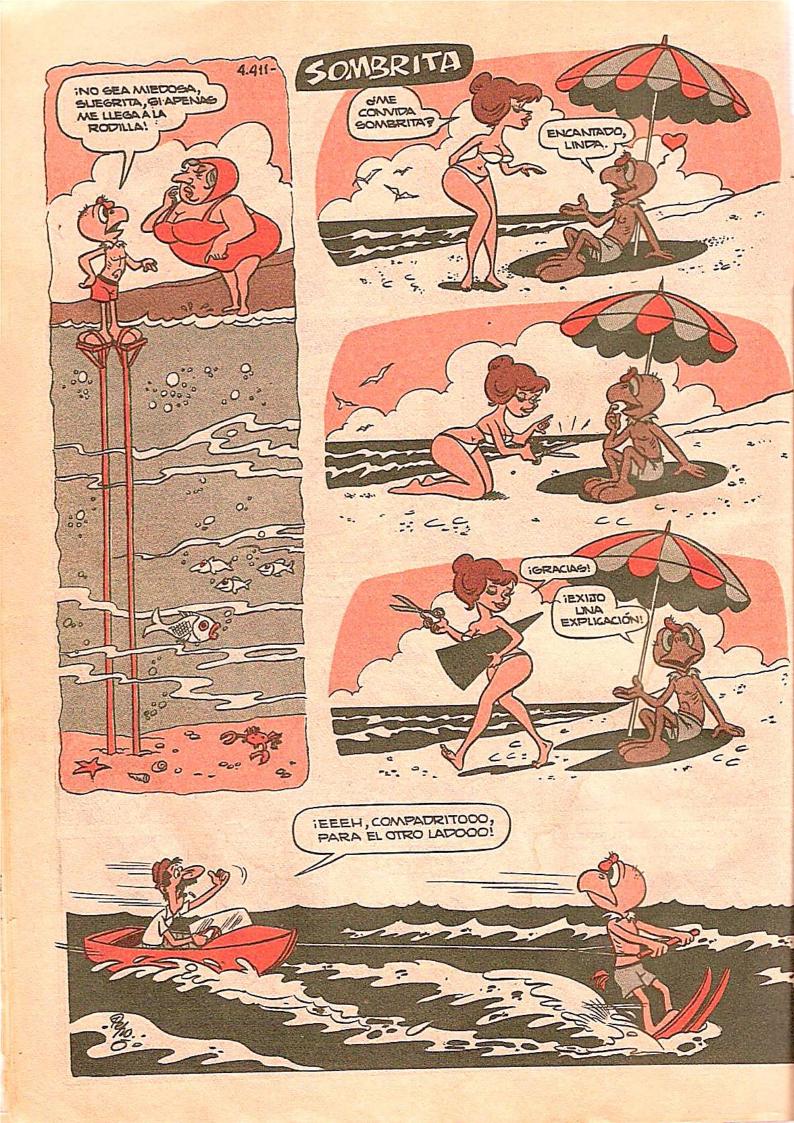


JENTONCES, QUÉ TE PARECE SI NOS PONEMOS DE ACUERDO?









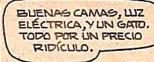




















- ...Una choza chica en Capri... que una chica caprichosa.
- ...Un tomate pequeño... que un pequeño que toma té. ... Si Tita tiene un plan... que si tiene plantita.
- ...Las acciones de la vaca... que las vacaciones.
- ...La marquesa Dina... que la dinamarquesa.
- ...Un asno que dura... que un durazno.
- ...La edad de Susy... que la suciedad.

- ...Dedicarse a almacenar... que dedicarse a cenar con alma.
- ...Zapatos "Luis Tres"... que te "luistré" los zapatos.
- ...Del ring vino... que el vino del Rhin.
- ...Un león en la cama... que un camaleón.
- ...El paso del azar... que el zarpaso. ...Un balde de whisky... que un whisky de balde.



Tenga cuidado con los mareos en marea alta, porque si sube a un bote y la marea está agitada, seguro que se marea. Ahora si usted está acostumbrando a la marea, no se marea, pero si acostumbra a andar mareado se marea ¡hip! ¡perdón, me mareá!















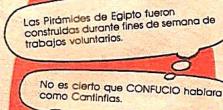














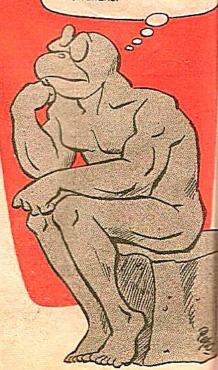
Cuando las palomas mensajeras se desafillen de la Unión Postal Internacional, volarán plumas.

> El verbo "lavar" no se conjuga. Se enjuaga.

Lo primero que hizo Graham Bell al inventar el teléfono fue llamar a su esposa para decirie que no Iría a comer porque tenía una "reunión muy importante"...

Ricardo, Corazón de León, era vegetariano.





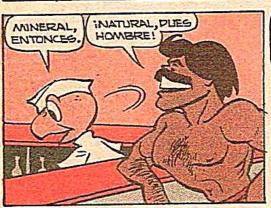


















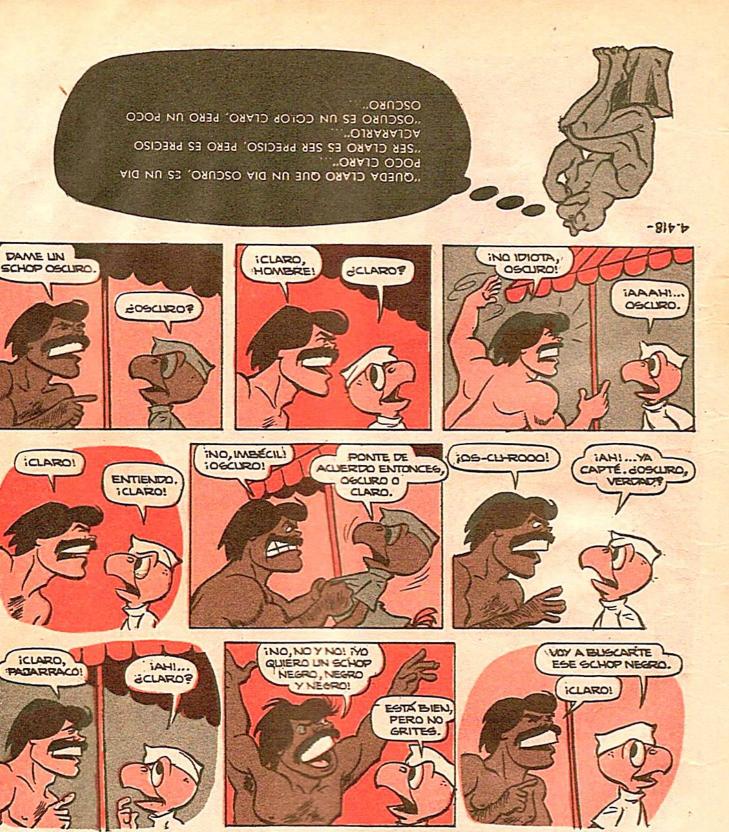




"EL CUERPO HUMANO TIENE UN 70% DE AGUA...
POR LO TANTO QUEDA UN 30% PARA ECHARLE DEL
TINTO Y DEL OTRO"...

"EL CUERPO HUMANO TIENE UN 70% DE AGUA...
ASI QUE MANTENGA SUS LLAVES BIEN CERRADAS"...
EN UN TIEMPO, EL MUNDO ERA SOLO AGUA, PERO
DESPUES LE "ECHARON TIERRA AL ASUNTO"...





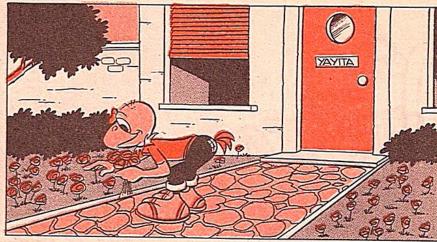




































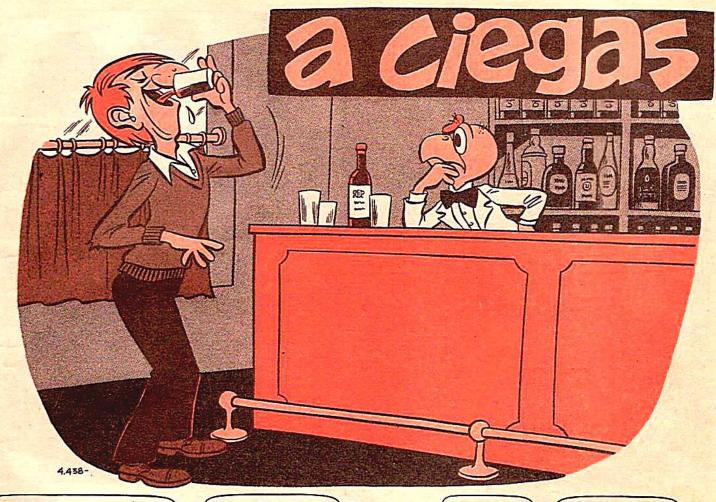














NO SE PREOCLIPE, CLIMPA, CONOZCO EL NEGOCIO. ACLIÉROESE QUE EMPECÉ COMO MOZO, Y CON LAS PROPINAS TERMINE COMPRANTOLO ...



































































































































DISTINGUICA APODERADA: SU PUPILO ES MUY BUEN ALLIMNO, PERO SE PASA LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO ENTRE LAS NIÑAS MIRÁNDOLAS A LOS OJOS Y SUSPIRANDO PROFUNDAMENTE. ESTOY TRATANDO DE HALLAR UN MODO DE CURARLO." ATENTAMENTE. LA PROFESORA





















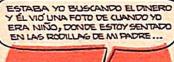
















# CHOOR BABAY 105 40...





































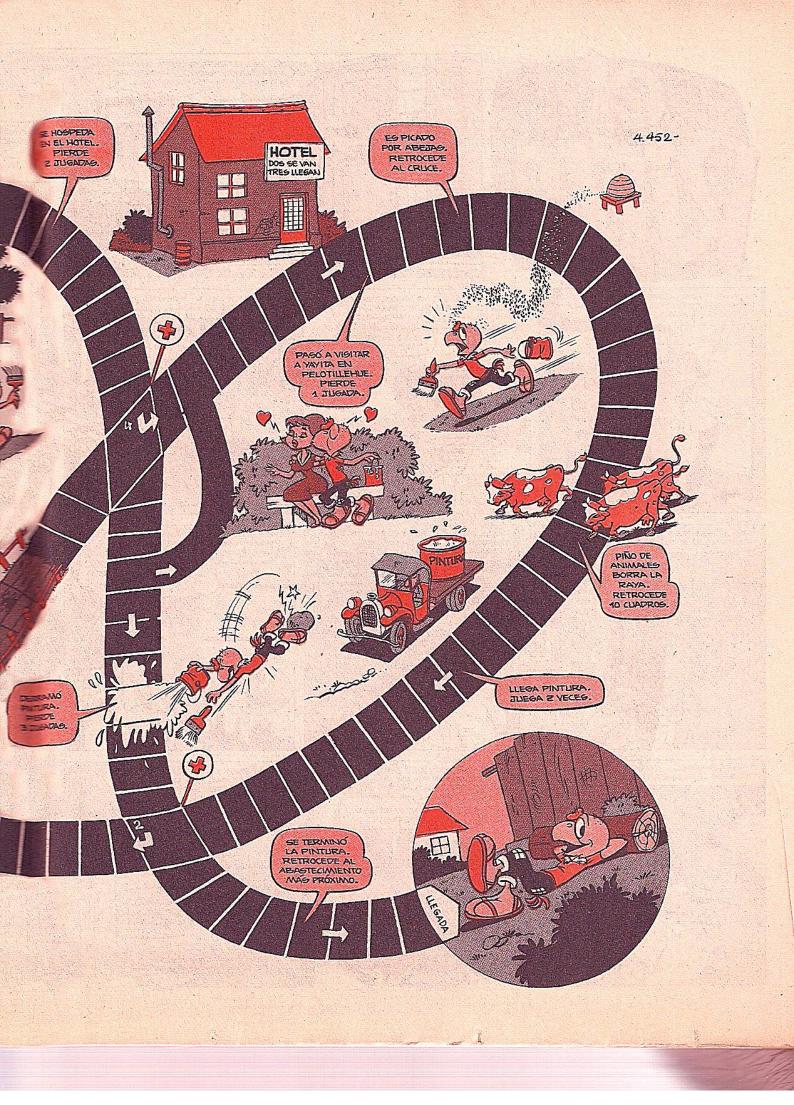


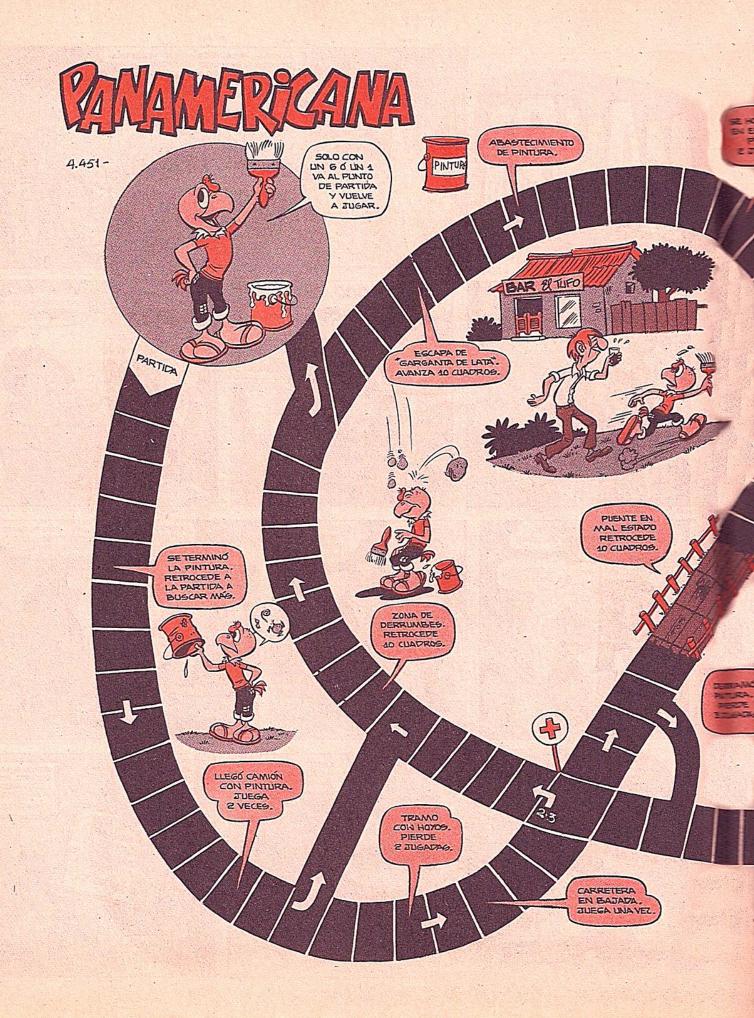
























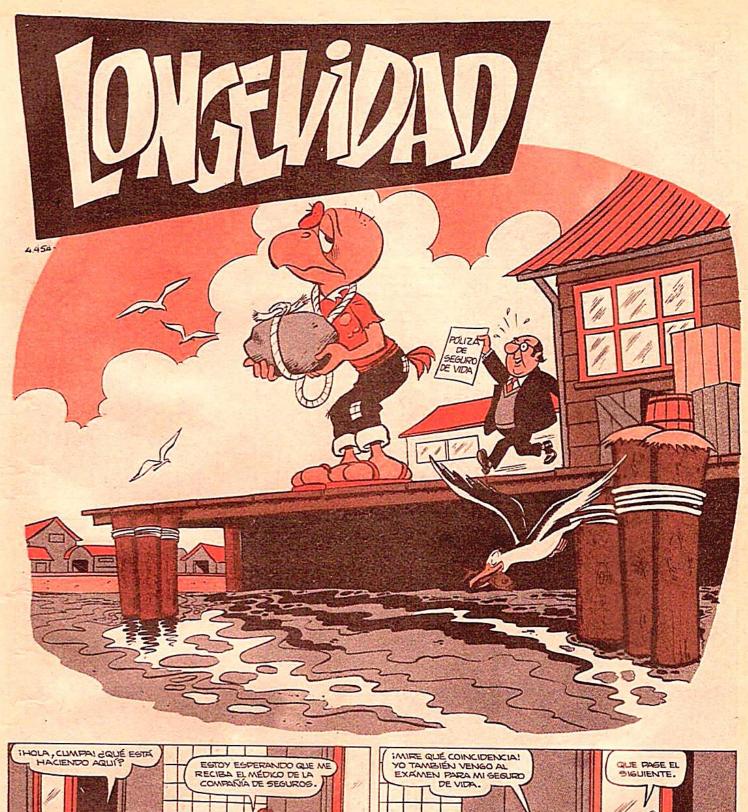












































































































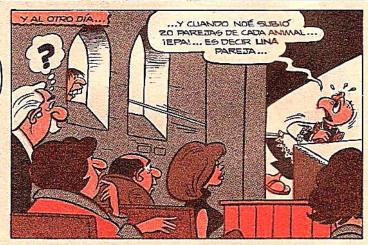




























# BUEN BUND





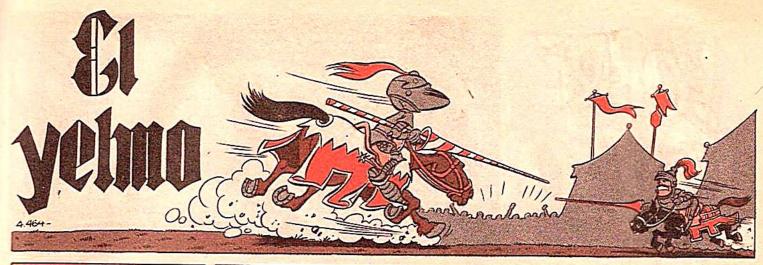




















































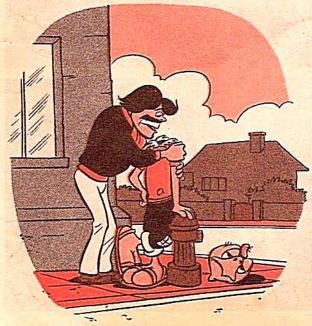


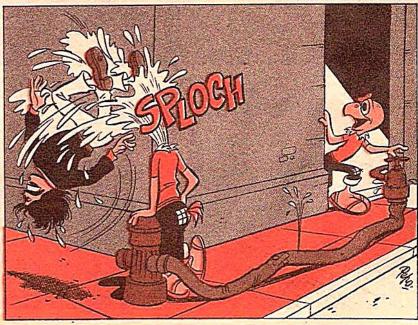
























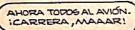


















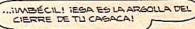






CARAY! SÍ, MITENIENTE. CONTÉ HASTA DIEZ Y TIRÉ DE LA ARGOLLA. MIRE, TODAVÍA LA TENGO SUJETA.



















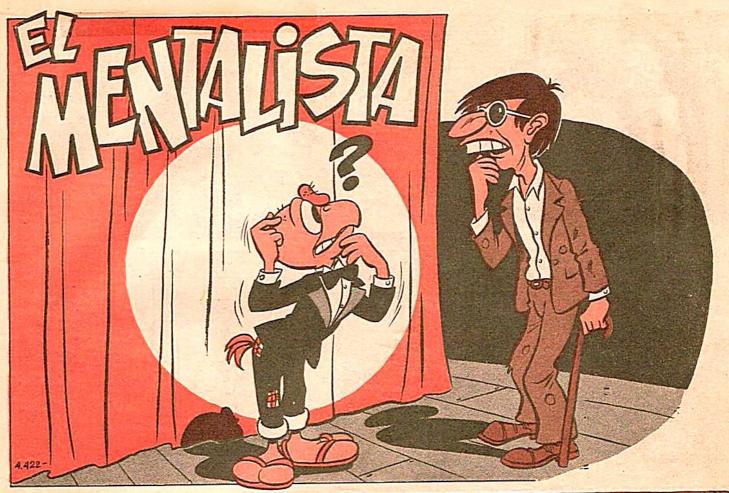
















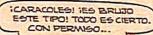
















EL SEÑOR ES EXPERTO EN PEPAS DE UNA, TIENE COLÓN IRRITABLE Y SU CÉDULA DE IDENTIDAD ES 850066 DE CLIMPEO. CESTAMOS?















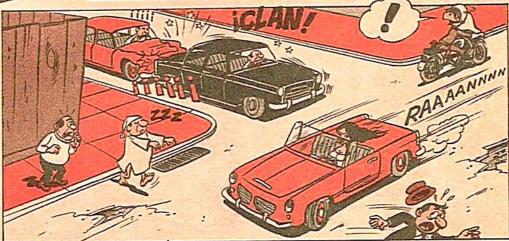


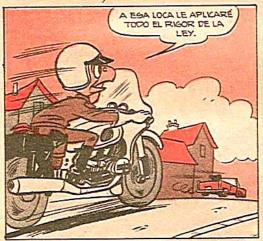
















HA VENIDO CONDUCIENDO A MÁS DE CIEN KILÓMETROS POR HORA, NO RESPETO UN DISCO "PARE" Y PASO DOS SEMÁFOROS CON LUZ ROJA.







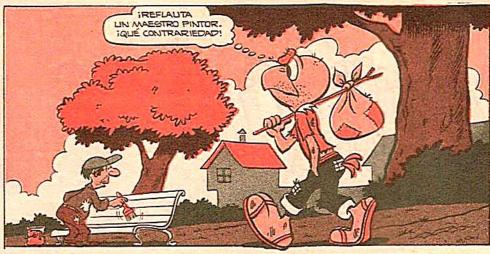








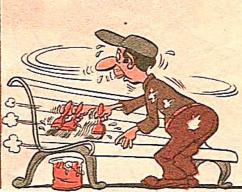
















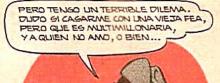














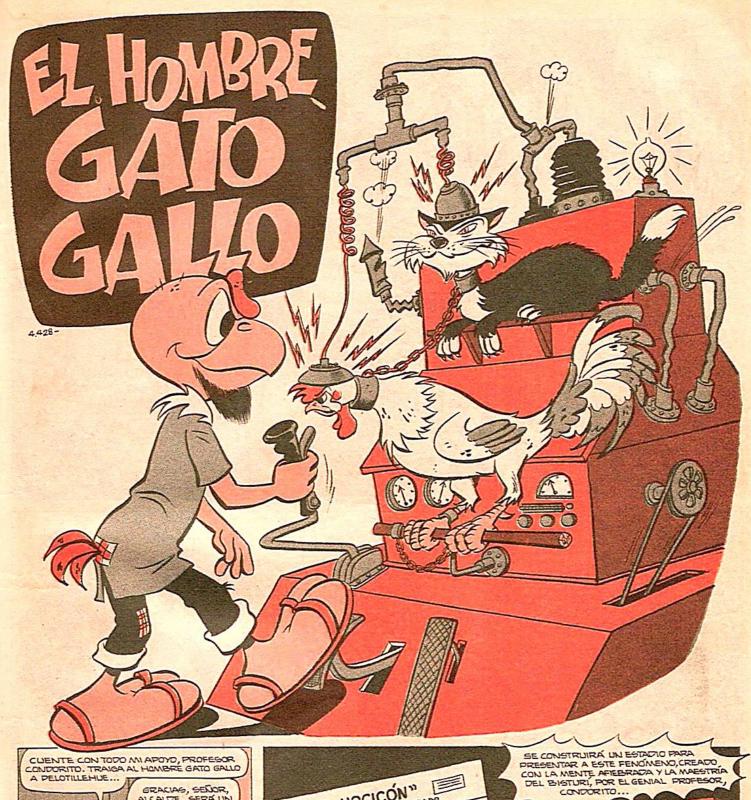








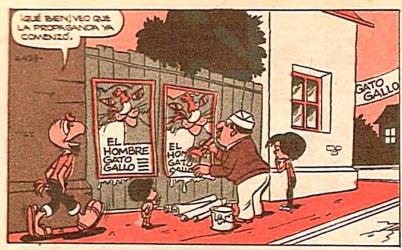














ESTO SE ESTA PONIENDO BUENO. ESTAMOS EN LA TELE, EN LA PRENSA, LA RADIO, LOS AFICHES Y LIENZOS. Y ESTAMOS POR TERMINAR EL ESTADIO...



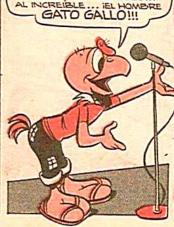








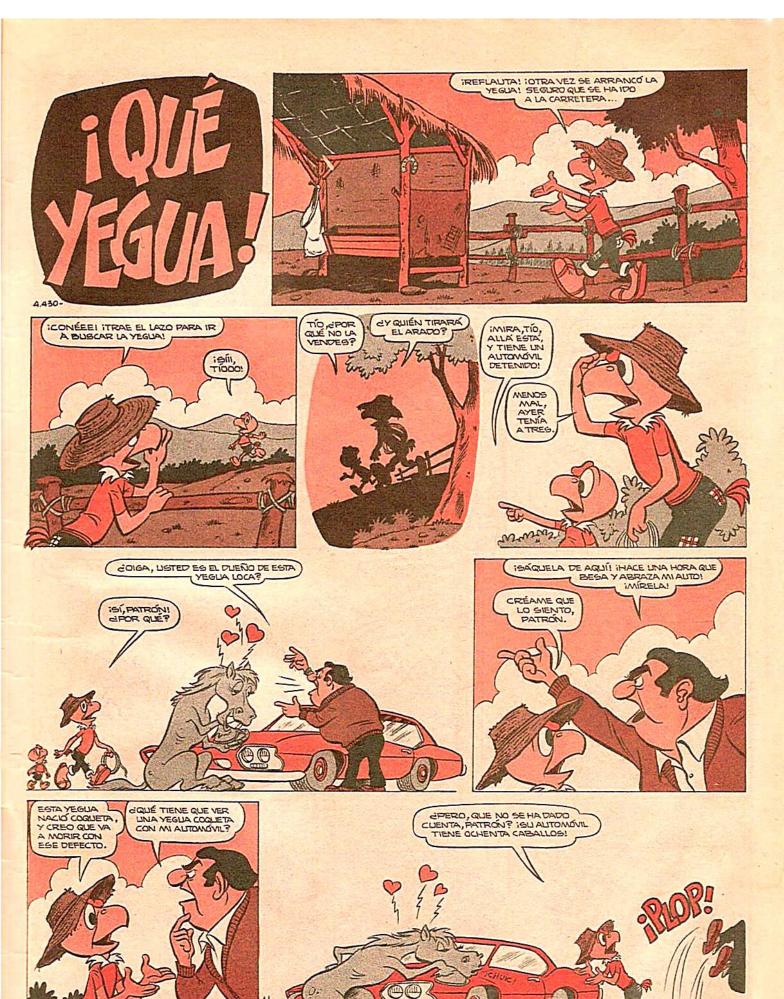
... YA MI IZQUIERDA, EL CIENTÍFICO QUE MARCA UNA ERA CON SUS EXPERIENCIAS DE SEMIDIÓS, CREANDO NUEVOS SERES EN LA TIERRA...; EL PROFESOR, CONDORITOCO!

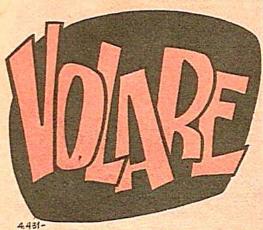


.. AHORA DEJO CON LISTEDES

AL ESPERADO POR TODOS ..





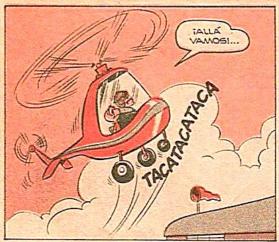
















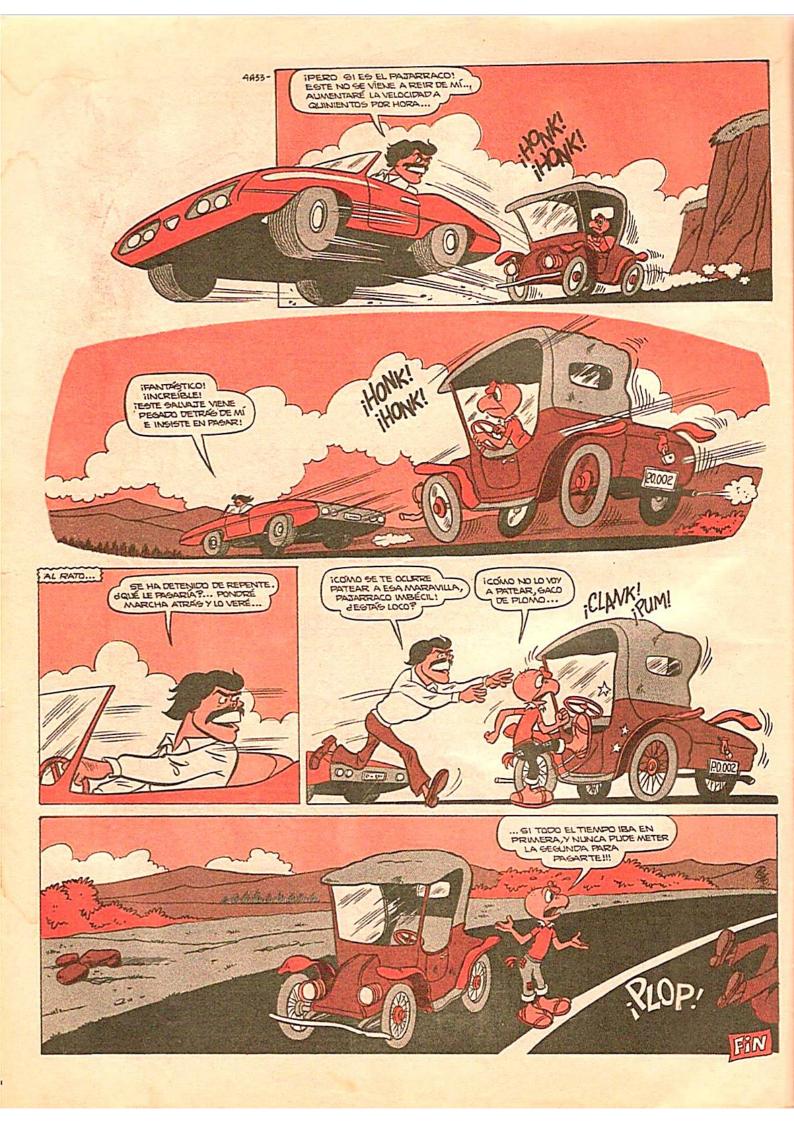


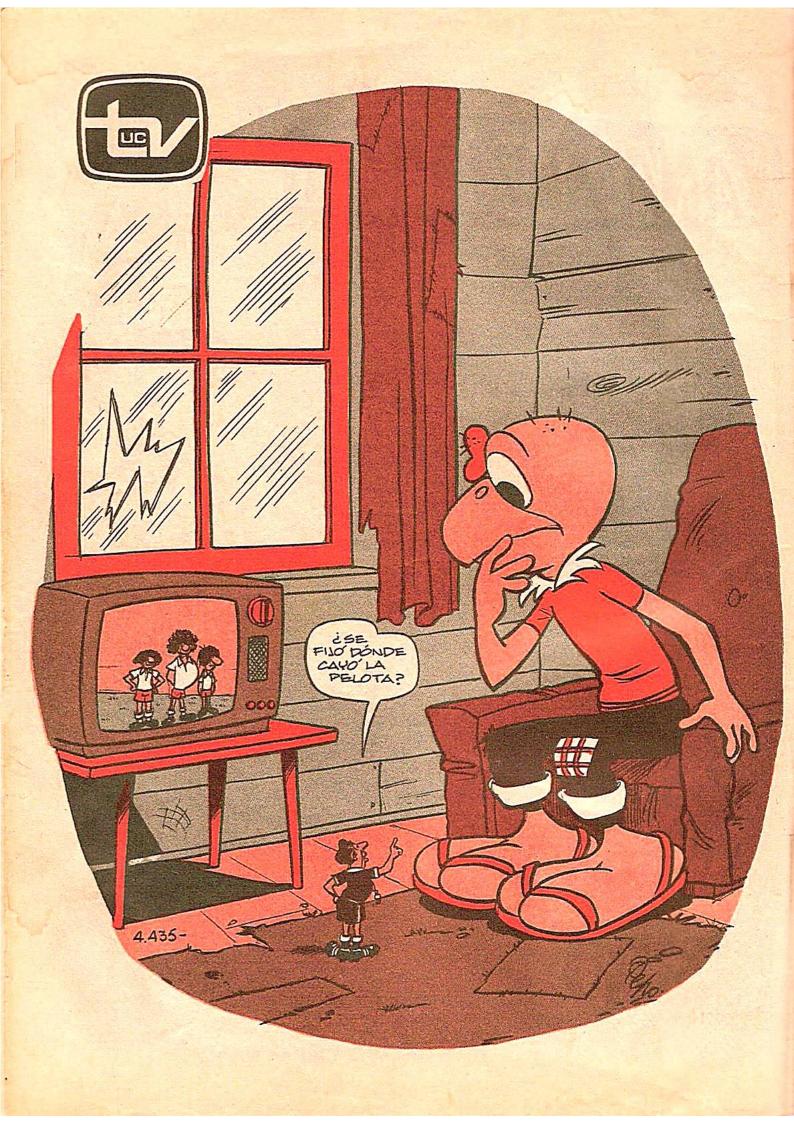














Mientras Condorito descansaba al pintar la Panamericana, inventó un juego que aquí se lo presentamos a ustedes.

Pueden participar dos o tres jugadores. Si el grupo es más numeroso, tienen que comprar más revistas... Y ahora, lean cuidadosamente las instrucciones:

 Recorta las fichas que aparecen en esta página, disponiendo de una para cada jugador, además de un dado.

 El juego consiste en recorrer la Panamericana salvando los obstáculos que se presentan a lo largo de la ruta.
 Te explicaremos los elementos del juego:



Para pasar al cuadro de partida, es necesario lograr un 6 o un 1 al lanzar el dado. Enseguida, el jugador volverá a lanzar para iniciar su recorrido, avanzando el número de cuadros que indique el dado.

# 2. CUADROS DE PREMIO O CASTIGO

A través del recorrido, existen cuadros que llevan una instrucción especial, que puede hacer avanzar o retroceder en la ruta. Si tu ficha cae en ellos, deberás cumplir con lo que allí se señale, antes de lanzar el otro jugador.

### 3. DESVIOS

Hay caminos cortos de desvío que cambiarán tu ruta normal, ganando recorrido en unos casos o retrasándote en otros. Si tu ficha cae en cuadro de desvío, la ubicarás siguiendo la flecha, al término del desvío.

### 4. CRUCES

Existen tres cruces de la carretera, señalizados como tales, los que llevan dos números. Si el dado indica uno de estos números, deberás seguir el camino de la flecha. En caso contrario, seguirás la ruta normal.

### 5. REGRESO AL PUNTO DE PARTIDA

Si caes en un cuadro que indique el regreso a la partida, esperarás tu turno para jugar, pero no es necesario tener un 6 o un 1 para avanzar nuevamente.

# 6. JUGAR DOS VECES O REPETIR

En estos casos, avanzarás el total de cuadros igual a la suma de ambas jugadas.

# 7. LLEGADA

La llegada al término de la Panamericana deberá obtenerse lanzando un número exacto de cuadros que falten para llegar. Si el número del dado es mayor, retrocede la diferencia.

Te faltan tres cuadros para el final y obtienes un cinco en el dado. Avanzarás tres y retrocederás en la ruta los otros dos cuadros.













¡ Ya estamos aquí!



